

ソフトウェア設計と 制度設計

2005年2月12日 ised@glocom

楠 正憲 <masanork@gmail.com>

このプレゼンテーションは私見であり、所属する組織の意見ではないことをご了承ください

オープンソース成立の諸条件

- Systems Architecture - IBM
 - UNIX - AT&T
 - GUI, OOP, Ethernet, PDL - Xerox
 - The Internet - DARPA
 - Microprocessor - Intel
-
- オープンソースで構成し得るのは世界のごく一部に過ぎず、それらの多くは大企業が生んだ概念の再発明に過ぎない
 - 画期的な技術を生んだ独占企業が、その領域で支配的地位を握り続けている例は限られている

ソフトウェア設計と制度設計

■ ソフトウェア設計

- 決定論的
- 非競合的
- 多様性
- 取替可能
- 実装間の事後評価
- 機能・実績による正当性
- 離脱可能
- Code
- エディタ
- コンパイラ

■ 制度設計

- 解釈, 運用に裁量
- 競合的
- 一貫性
- 不可逆的
- 決定に対する評判
- 決定過程による正当性
- 離脱不可能
- 法
- 立法府
- 裁判所

規律社会と管理社会

■ 規律社会

- 倫理内面化による支配
- 法, 監視, 契約
- EULA
- 多様な解釈
- 教化
- 倫理的従属
- 合意による正当化
- 法的根拠
- 動員による革命

■ 管理社会

- 身体への直接的支配
- code, MAC, DRM
- Activation
- 決定論的な管理
- 環境管理
- 物理的従属
- 費用による正当化
- 技術, 市場
- 技術的超越による革命

論点 1

- オープンソースは環境管理型権力か
 - 契約によって実行力を担保している点では、強制力については典型的な規律訓練型権力である
 - 再生産に必要な資源獲得競争のために、特定の開発スタイル、設計思想へと誘導する点について環境管理型権力としての側面もある (?)
- ソフトウェア設計を制度設計に敷衍できるか
 - 道具と情報の公開を通じて、知識生産の過程を形式知化し、よき設計者・設計思想を育てる手法は政策形成過程の改善にも応用できるのではないか
 - ソフトウェアは実装の多様性、離脱可能性が認められ、設計者と利用者との利益相反が小さいため、バザール型開発や共通の関心に基づく技術コミュニティの形成が容易だが、一貫性が必要で利益相反の発生が前提となる政策過程では、同様の市場主義的アプローチは困難ではないか

論点 2

- 設計者コミュニティの脆弱性
 - 共通の関心・利害に基づく離脱可能な技術コミュニティは、利害関係者からの好意的無関心によって支えられている
 - コミュニティの影響力が強まるほど、利益誘導などを動機としたプレイヤーの参入が増え、コンセンサス形成が困難となる
- 管理社会における設計者・設計思想の正当性
 - 執行費用の効率性
 - 倫理的トレードオフ
- 管理社会における設計者・設計思想の教育・成熟
 - 設計思想が被支配者のなかで内面化されないため、設計者を育成する別の仕組みが必要となる
 - 権力が被支配者からみて不可視である場合、軋轢や建設的提案などを通じたフィードバックを得ることが難しい